

Palau de Fires Girona

● 21 - 23 Novembre- 2025

LA GIROTRONICA

ON FEM TANGIBLE EL MÓN DIGITAL

www.lagirotronica.cat



cifog
Cicles Formatius



LA GIROTRÒNICA

XERRADES, TAULES RODONES I TALLERS

*Aquest document recull el programa de xerrades, taules rodones i tallers que formen part de la jornada formativa del divendres 21 de novembre. La finalitat d'aquest dossier, és oferir una visió clara i estructurada del conjunt d'activitats, afavorint que els assistents puguin escollir i planificar millor la seva experiència a **La Girotrònica**.*

Com fer la tria?

L'alumnat ha de prioritzar les activitats del programa segons les seves preferències individuals, establint un ordre de l'1 al 18, on l'1 correspon a l'activitat que més interès desperta i el 18 a la que menys interès genera. Es requereix que es valori la totalitat de les activitats, ja que això garanteix que tots els participants puguin ser assignats a una plaça.

Aquesta metodologia permet reconèixer la diversitat d'interessos i preferències entre l'alumnat, fomentant una experiència personalitzada i satisfactòria.

Cada activitat inclou una descripció detallada i el nom del ponent responsable, la qual cosa facilita una elecció informada i conscient per part de l'alumnat. A més, alguns tallers ofereixen la possibilitat de realitzar-se amb tot el grup complet en cas que la demanda sigui elevada. Aquesta opció s'especifica a la descripció de cada activitat TALLER GRUPAL, indicant si és possible o no dur a terme aquesta modalitat.

Activitats reconegudes

Algunes de les activitats formatives programades **comptaran amb el reconeixement oficial del Departament d'Educació i Formació Professional**. Aquest reconeixement certifica que l'activitat compleix els criteris establerts pel departament en matèria de formació educativa i professional. Les activitats que disposin d'aquest reconeixement estaran senyalitzades al dossier  **ACTIVITAT RECONEGUDA**, amb l'objectiu de permetre que el professorat identifiqui fàcilment aquelles opcions que ofereixen acreditació oficial.

EDAT RECOMANADA

PER TOTS ELS PÚBLICS

LA ELECTRONICA

XERRADES

Tecnologia i Educació: quin parell! Entre distraccions i innovacions, què en traïem?

Mòbils, apps, videojocs, ordinadors, xarxes socials... la tecnologia ja és dins l'aula. Però, què significa per a l'aprenentatge? És una aliada, una distracció constant o les dues coses alhora? Aquesta xerrada proposa mirar amb humor i esperit crític com conviuen educació i tecnologia, i com podem aprofitar-les sense que ens passin per sobre.

150 PLACES



ACTIVITAT
RECONEGUDA



PERE CORNELLÀ CANALS

Mestre i pedagog. Ha exercit docència en Educació Primària, Secundària i a la Universitat. És el responsable de l'aplicació de tecnologies educatives en entorns d'aprenentatge a l'Institut de Ciències de l'Educació (ICE) de la Universitat de Girona. Professor associat al Grau de Mestre/a de la UdG i membre del grup de recerca UdiGitalEDU. És Doctor en Educació amb la tesi "*Gamificació de l'aprenentatge en la formació inicial de mestres*" (2019) i professor del Màster en Joc, Gamificació i Tecnologies aplicats a l'Educació a EUNEIZ (Vitòria).

EDAT RECOMANADA

PER TOTS ELS PÚBLICS

LA ELECTRONICA

XERRADES



Videojocs i adolescents: eines de gestió psicològica i pedagògica

Examinem el paper dels videojocs en l'adolescència, tot posant en relleu tant els seus beneficis (socialització, aprenentatge, creativitat i regulació emocional) com els riscos derivats d'un ús excessiu, com ara alteracions del son o disminució del rendiment acadèmic. Igualment, s'ofereixen estratègies d'autoregulació i gestió del temps, així com recursos pedagògics i pautes de diàleg per al professorat. La tesi central és que els videojocs, lluny de ser intrínsecament positius o negatius, poden esdevenir una experiència enriquidora quan s'utilitzen amb límits i equilibri.

150 PLACES



ACTIVITAT
RECONEGUDA

CARLES COSTA BERTOLÍN

Psicòleg i professor amb experiència docent en Educació Secundària i Batxillerat, així com en equips d'esports electrònics i adolescents amb problemes de gestió en l'ús dels videojocs. Cofundador de *Buff your Brain*, organització centrada en la divulgació i aplicació de la psicologia al camp de l'ús dels videojocs en educació i a casa, i dels esports electrònics.

IRINA NEVADO HERNANDEZ

Pedagoga i psicopedagoga exercint de professora de secundària en l'especialitat d'Orientació Educativa. S'ha especialitzat en l'àmbit de l'orientació i el suport psicopedagògic a infants, adolescents i joves. La seva trajectòria professional s'ha centrat en l'acompanyament dels processos d'aprenentatge, el desenvolupament d'estratègies inclusives i la intervenció en dificultats educatives i emocionals.

EDAT RECOMANADA

A PARTIR DE 16 ANYS

LA ELECTRONICA

XERRADES

Del món de la recerca al món ferroviari. Escàner 3D per trens sencers

Com neix una innovació tecnològica? En aquesta xerrada es presentarà el treball conjunt entre un equip d'investigadors de la Universitat de Girona (VICOROB) i l'empresa ALSTOM, que va donar lloc al *Train Scanner*: un sistema innovador per revisar trens d'una manera molt més eficient. L'alumnat podrà conèixer el camí recorregut, des de la idea inicial fins al prototip utilitzat a la indústria, així com les dificultats trobades, les oportunitats que van sorgir i els resultats aconseguits. Un exemple inspirador de com la recerca universitària pot transformar-se en innovacions amb impacte real en el món empresarial.

150 PLACES



JOSEP FOREST

És Enginyer Tècnic en Informàtica de Sistemes, Enginyer en Electrònica i Doctor per la Universitat de Girona (Visió Artificial en 3D). Actualment, és Titular D'Universitat a l'Institut VICOROB (Visió per Computador i ROBòtica). La seva activitat professional se centra en 3 aspectes: la docència universitària, la recerca en visió tridimensional per triangulació làser i llum estructurada (amb l'entorn submarí) i la transferència tecnològica. En aquest darrer aspecte, ha liderat diverses iniciatives, incloent-hi contractes amb empreses, participació en càtedres industrials i creació i participació activa d'empreses derivades i emergents.

TAECON - Eina per l'aula

XERRADA NOMÉS DISPONIBLE PER AL PROFESSORAT:

El TAECON és el primer videojoc educatiu creat amb l'objectiu de despertar les vocacions i l'interès en les assignatures STEM. El joc implica els participants en una història gamificada on han de resoldre reptes tecnològics, utilitzant diferents eines i mètodes. Es juga a través d'una plataforma web i s'hi pot accedir des de qualsevol dispositiu, sigui ordinador, mòbil o tauleta. En aquesta sessió es presentarà el videojoc a la comunitat docent per explicar l'aplicació a l'aula.

150 PLACES

ACTIVITAT
RECONEGUDA

ELISENDA DEL VALLE

És enginyera agroalimentària i durant la seva etapa de formació universitària, va compaginar els estudis amb experiència laboral a la indústria alimentària. Un cop finalitzada la carrera, va decidir ampliar la seva formació amb el Màster en Biotecnologia Alimentària i va col·laborar en un projecte amb el grup de recerca en Tecnologia Alimentària de la Universitat de Girona. Actualment, treballa al Patronat Politècnica com a tècnica d'atracció de talent i transferència, des d'on contribueix amb la relació universitat - empresa, a impulsar la innovació i a fomentar la captació i consolidació de talent en l'àmbit tecnològic i científic.

EDAT RECOMANADA

PER TOTS ELS PÚBLICS

LA GROTRONICA

XERRADES

Videojocs, art i tecnologia

Es parlarà dels videojocs, una disciplina on s'intersequen tant aspectes artístics i creatius com tecnològics i d'enginyeria. Veurem totes les etapes de la creació i desenvolupament, i com els diferents sistemes interactuen per donar forma a l'experiència final. Veurem els elements involucrats (física, intel·ligència artificial, *rendering*, etc.), com funcionen i com afecten la jugabilitat. Tot això ho farem amb abundants exemples de jocs recents... i no tan recents!

150 PLACES



GUSTAVO PATOW

És professor en la Universitat de Girona i Coordinador del Grau en Disseny i Desenvolupament de Videojocs. És Llicenciat en Ciències Físiques per la *Universidad Nacional de La Plata*, a l'Argentina, i Doctor per la Universitat Politècnica de Catalunya. Docent a l'Escola Politècnica Superior de les assignatures de Disseny i Desenvolupament de Motors de Jocs I, Projecte fi de carrera, i Treball final de màster. Investigador en Neurociència Computacional i les seves aplicacions a l'enteniment del funcionament del cervell humà, tant en salut com en malalties com l'Alzheimer. Membre del grup de recerca de Geometria i Gràfics de la Universitat de Girona.

EDAT RECOMANADA

A PARTIR DE 16 ANYS

LA ELECTRONICA

XERRADES

Patrons foscos i sistemes de recompenses predatoris. Joc saludable, que no t'enganyin.

La ponència analitza com els videojocs poden activar mecanismes cerebrals similars als de les addiccions, tot i no implicar substàncies. Es posarà especial atenció als “patrons foscos” dissenyats per retenir l'atenció del jugador, com les recompenses variables, les microtransaccions i la pressió social, que poden alterar el sistema de recompensa del cervell i fomentar conductes compulsives. Es proposaran estratègies per promoure un ús saludable dels videojocs, basades en l'educació digital, la regulació del temps de joc i la selecció conscient de continguts.

150 PLACES



JOAN JOSEP PONS LÓPEZ

Graduat en Història, màster en Biblioteques i fons patrimonials, doctorat en humanitats i comunicació (Narrativa lúdica i jocs de rol). Ha dut a terme diversos estudis de disseny de videojocs al *Massachusetts Institute of Technology* (MIT), a la Universitat Autònoma de Barcelona (UAB) i al *Georgia Institute of Technology* (GIT). Professor de disseny de videojocs i disseny de nivells al TecnoCampus de la Universitat Pompeu Fabra i coordinador del Grau de Disseny i Producció de Videojocs i del Doble Grau en Informàtica de Gestió i Sistemes de la informació / Grau en Disseny i Producció de Videojocs.

EDAT RECOMANADA

PER TOTS ELS PÚBLICS

LA ELECTRONICA

XERRADES

Els invisibles

Aquesta xerrada ofereix una introducció clara i accessible a la visió artificial, explicant en què consisteix, quins en són els principals components i com ha evolucionat al llarg del temps. També s'analitzaran els reptes i les dificultats que encara afronta aquesta disciplina en el seu camí per integrar-se plenament en la nostra vida quotidiana.

150 PLACES



ALBERT CALDERÓN

Enginyer informàtic per la UAB amb un màster en visió artificial pel CVC. Treballa dissenyant i implementant sistemes de visió artificial en molts sectors tot i que la majoria d'aplicacions són en entorns industrials de producció. En aquest món de la visió artificial ha implementat sistemes per diferents indústries, amb el que es fa evident que la visió artificial la podem trobar en la producció de tota mena de productes i la tenim incorporada en el nostre dia a dia de manera indirecta.

EDAT RECOMANADA

A PARTIR DE 16 ANYS

LA ELECTRONICA

XERRADES

A vegades veig UX

Repàs clar i pràctic sobre què és realment l'Experiència d'Usuari (UX) —i què no és—, i es descobrirà per què és un element clau en el disseny i desenvolupament de videojocs. Es parlarà de la importància d'incorporar professionals d'UX en qualsevol equip creatiu, s'analitzarà l'estat actual de la disciplina dins la indústria del videojoc i es revisaran exemples concrets de bones i males pràctiques. Una sessió per entendre com la UX pot marcar la diferència entre un joc frustrant i un joc inoblidable.

150 PLACES



EMILIANO LABRADOR RUIZ DE LA HERMOSA

Emiliano Labrador és Doctor en *User Experience* (UX) i ludificació. Després del seu pas per la consultora NTT *Data i Digital Legends*, un estudi d'*Activision*, actualment és professor i investigador en el departament d'interacció de la UOC. Autor de dos llibres: “*L'ús del color en els videojocs*” i “*UX per a empreses*”, així com creador de jocs de taula, la seva llarga carrera inclou la participació en la definició de la UX de productes digitals per a empreses capdavanteres de diversos sectors, incloent-hi jocs de mòbil i AAA per a consola i PC.

EDAT RECOMANADA

PER TOTS ELS PÚBLICS

LA ELECTRONICA

XERRADES

Ciberseguretat, protegint el perímetre

En aquest bloc s'introduiran els conceptes bàsics de la ciberseguretat tradicional i les eines més utilitzades per protegir les xarxes i sistemes informàtics.

Es parlarà de *firewalls*, sistemes de detecció d'intrusions, *VPNs* i bones pràctiques, com la gestió d'identitats i accessos, còpies de seguretat i autenticació multifactor. També es veuran les principals amenaces, com el *malware*, el *phishing* o els atacs de denegació de servei, i s'analitzaran els límits del model perimetral en un món cada cop més connectat i descentralitzat.

150 PLACES



ACTIVITAT
RECONEGUDA



JOAN JOU

Després de treballar en grans corporacions com Telefònica i Azkoyen, amb vint-i-vuit anys va emprendre el seu propi camí i va crear la seva primera empresa, *Megatró*, centrada en les tecnologies de la informació i les comunicacions. En els darrers quatre anys ha estat treballant en solucions *blockchain*, on el projecte *Porkchain*, conjuntament amb el DMRI (*Danish Meat Research Institute*), va rebre el Premi E-Tech 2019. En els darrers anys dins del món *blockchain* ha desenvolupat coneixements en protocols PoW, PoS i PoA, *Smart-contracts*, Tokenització, DeFi i NFT's.

EDAT RECOMANADA

A PARTIR DE 16 ANYS

LA ELECTRONICA

XERRADES

Ciberseguretat avançada: Web3 i Construcció de sistemes íntegrament segurs

Aquest bloc porta al paradigma *Web3*, basat en *blockchain*, *smart contracts* i sistemes distribuïts. S'exploraran com la seguretat passa de ser un element afegit a ser intrínsec al disseny del sistema, gràcies a la criptografia, el consens distribuït i la transparència de les cadenes de blocs. També s'analitzaran les vulnerabilitats específiques de *Web3*, com els atacs a *smart contracts* o ponts entre cadenes, i es veuran bones pràctiques de desenvolupament segur. Finalment, es reflexionarà sobre com aquests nous models poden transformar la manera com entenem la ciberseguretat.

150 PLACES



JOAN JOU

Després de treballar en grans corporacions com Telefónica i Azkoyen, amb vint-i-vuit anys va emprendre el seu propi camí i va crear la seva primera empresa, *Megatró*, centrada en les tecnologies de la informació i les comunicacions. En els darrers quatre anys ha estat treballant en solucions *blockchain*, on el projecte *Porkchain*, conjuntament amb el DMRI (*Danish Meat Research Institute*), va rebre el Premi E-Tech 2019. En els darrers anys dins del món *blockchain* ha desenvolupat coneixements en protocols PoW, PoS i PoA, *Smart-contracts*, Tokenització, DeFi i NFT's.

EDAT RECOMANADA

A PARTIR DE 16 ANYS

LA ROTRONICA

XERRADES

Hackejant el Futur: Emprenedoria en Ciberseguretat i Digital

L'emprenedoria és un camí ple d'oportunitats i desafiaments, especialment en un context tecnològic i altament disruptiu com l'actual. Aquesta xerrada ofereix una visió general sobre el paper de la ciberseguretat i de les tecnologies altament segures, àmbits cada vegada més demandats per les empreses. També es posarà en relleu la importància d'incorporar la ciberseguretat en els projectes digitals d'emprenedoria, mostrant com pot esdevenir un element clau per a l'èxit. Una sessió adreçada a tot l'alumnat que vulgui conèixer noves vies professionals i entendre millor el valor de la seguretat en l'entorn digital.

150 PLACES



TONI SÁNCHEZ

Mentor, formador i conferenciant per a l'Emprenedoria i l'Economia Verda. Més de trenta anys d'experiència en el món empresarial i de l'emprenedoria, tant pròpia com compartida. Ha sigut director financer i gerent d'empreses de diferents sectors, com són el tecnològic, l'alimentari i la consultoria estratègica i en tecnologia, així com a emprenedor en diferents projectes de comerç electrònic i màrqueting online. Assessor per l'emprenedoria a Aro impulsa, entitat de l'Ajuntament de Platja d'Aro. Mentor de les acceleradores, Mentorday.es i dels programes acceleració Acelera Startup i d'emprenedoria Ciber Emprende.

EDAT RECOMANADA

PER TOTS ELS PÚBLICS

LA ELECTRONICA

TAULES RODONES

Salut mental i videojocs

Aquesta sessió abordarà la relació entre disseny digital i salut mental, amb especial atenció als *dark patterns* i a les estratègies de gamificació. Es posarà de manifest com determinats mecanismes poden influir negativament en el benestar de les persones usuàries, però també s'exploraran les potencialitats positives de la gamificació quan s'aplica de manera ètica i responsable. L'objectiu és generar un debat obert i crític sobre els límits i les oportunitats del disseny digital en l'àmbit de la salut mental.

100 PLACES



ACTIVITAT
RECONEGUDA





JOAN ARNEDO

Doctor per la Universitat Politècnica de Catalunya (UPC). Doctorat en el programa d'Arquitectura de Computadores (UPC, 2009). Enginyer en Informàtica (UPC, 2002). Investigador visitant al *Fukuoka Institute of Technology*. Autor de més de cinquanta articles a revistes o conferències indexades, tant nacionals com internacionals, i director de quatre tesis doctorals. *Co-general chair* del congrés científic anual *GamiLearn i IACM SIGCHI CHI PLAY*, 2019. Creador i coordinador del MOOC Introducció a la gamificació a través de casos pràctics a la plataforma MiriadaX. Jurat del concurs d'emprenedors SpinUOC. En el passat, investigador sobre la tecnologia de seguretat a xarxes de computadores.

JOAN JOSEP PONS LÓPEZ

Graduat en Història, màster en Biblioteques i fons patrimonials, doctorat en humanitats i comunicació (Narrativa lúdica i jocs de rol). Ha dut a terme diversos estudis de disseny de videojocs al *Massachusetts Institute of Technology* (MIT), a la Universitat Autònoma de Barcelona (UAB) i al *Georgia Institute of Technology* (GIT). Professor de disseny de videojocs i disseny de nivells al TecnoCampus de la Universitat Pompeu Fabra i coordinador del Grau de Disseny i Producció de Videojocs i del Doble Grau en Informàtica de Gestió i Sistemes de la informació / Grau en Disseny i Producció de Videojocs.



CARLES COSTA BERTOLÍN

Psicòleg i professor amb experiència docent en Educació Secundària i Batxillerat, així com en equips d'esports electrònics i adolescents amb problemes de gestió en l'ús dels videojocs. Cofundador de *Buff your Brain*, organització centrada en la divulgació i aplicació de la psicologia al camp de l'ús dels videojocs en educació i a casa, i dels esports electrònics.

IRINA NEVADO HERNANDEZ

Pedagoga i psicopedagoga exercint de professora de secundària en l'especialitat d'Orientació Educativa. S'ha especialitzat en l'àmbit de l'orientació i el suport psicopedagògic a infants, adolescents i joves. La seva trajectòria professional s'ha centrat en l'acompanyament dels processos d'aprenentatge, el desenvolupament d'estratègies inclusives i la intervenció en dificultats educatives i emocionals.

EDAT RECOMANADA

PER TOTS ELS PÚBLICS

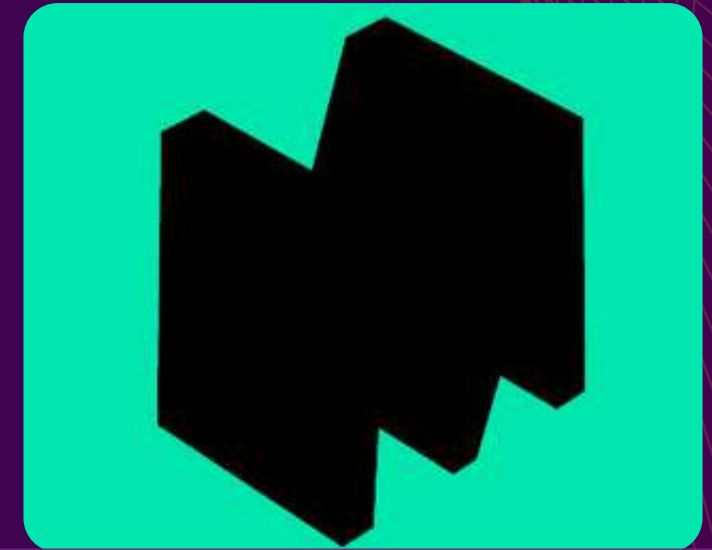
LA GIRONÈNICA

TAULES RODONES

IPs en videojocs: creativitat i oportunitats globals

En un mercat altament competitiu, els estudis de videojocs tenen cada cop més oportunitats de treballar en propietats intel·lectuals (IPs), sigui creant nous títols o adaptant llicències existents a diferents plataformes i mercats. Aquesta taula rodona reunirà professionals amb experiència directa en el desenvolupament de videojocs basats en IPs. Compartiran els seus aprenentatges, reptes i estratègies d'èxit a l'hora de portar aquestes marques a usuaris de tot el món.

100 PLACES



EL MODERN. CENTRE AUDIOVISUAL I DIGITAL

Des del Servei de Cultura de l'Ajuntament de Girona, juntament amb el PECT ICC, s'ha treballat el projecte per impulsar el sector audiovisual i digital a la ciutat de Girona vinculada a l'equipament de El Modern com a centre referencial d'aquests àmbits artístics i per aglutinar diferents propostes audiovisuals i digitals i que sigui l'epicentre de trobada de creadors i creadores. El programa té com a objectiu potenciar la pràctica artística i la visibilitat d'aquests àmbits a través de la formació, el suport a la creació i la producció, així com l'exhibició.

EDAT RECOMANADA

PER TOTS ELS PÚBLICS

LA ELECTRONICA

TAULES RODONES

Ètica i Intel·ligència Artificial - FALTEN PONENTS

Aquesta sessió vol obrir un debat sobre les intel·ligències artificials: què són realment, com neixen i d'on provenen. Parlarem de la seva evolució, des de la recerca fins a l'ús que en fa la indústria i cap a on poden anar en els anys vinents. També posarem sobre la taula com les empreses se n'aprofiten per obtenir beneficis i quines conseqüències pot tenir això en la feina de moltes persones, com ara artistes i creadors. L'objectiu és reflexionar plegats sobre les oportunitats i els riscos de la IA, i sobre quines responsabilitats tenim com a societat davant d'aquest canvi tecnològic.

100 PLACES

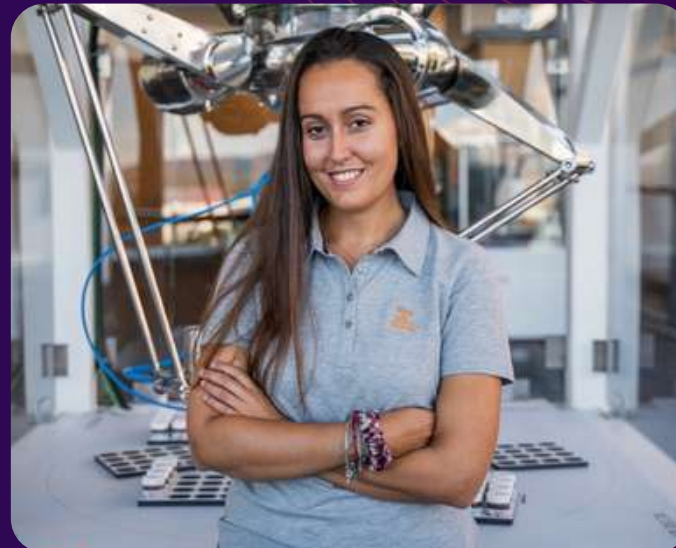


ACTIVITAT
RECONEGUDA



BEATRIZ LÓPEZ

Enginyera i catedràtica del Departament d'Enginyeria Elèctrica, Electrònica i Automàtica de la Universitat de Girona, és la directora del laboratori de recerca sobre IA aplicada a la Medicina i la Salut del grup de recerca eXiT. Ha alternat l'activitat acadèmica amb el treball professional en empreses del sector tecnològic. L'any 2011 va fundar l'empresa *Newronia* que es dedica a l'optimització (logística, empaquetament) amb l'ús de mètodes d'IA. Ha publicat tres llibres i al voltant de tres-cents articles en revistes i congressos. Va ser presidenta i vicepresidenta de l'Associació Catalana d'IA des del 2010 fins al 2016.



SANDRA CORCHADO

Enginyera electrònica titulada per la Universitat Politècnica de Catalunya (UPC) i compta amb dos Màsters que enriqueixen el seu perfil tècnic i estratègic: un en Robòtica i Automatització Industrial i un altre en *Project Management*, amb el qual ha adquirit habilitats clau per gestionar projectes complexos i multidisciplinaris. Fa gairebé deu anys que treballa a KUKA, on va començar com a *Simulation Support Engineer*.



XAVI RAMIRO

il·lustrador freelance establert a Girona amb més de vint-i-cinc anys d'experiència en l'àmbit professional. S'ha encarregat de la il·lustració i la direcció d'art de diversos productes digitals, com ara videojocs, aplicacions i materials educatius interactius. També ha desenvolupat projectes de caràcter cultural, com l'exposició Música il·lustrada, que uneix il·lustració, literatura i música.. Actualment, compagina la seva feina professional amb la docència, i és director del Màster en Il·lustració de Shifta by Elisava, a més de professor i conferenciant. Actualment, és el president de l'Associació Professional d'Il·lustradors de Catalunya (APIC), des d'on defensa i potencia la il·lustració com a disciplina artística i professional.

JOAN MOLINAS

CEO i Fundador de Goil. Enginyer de programari i emprenedor tecnològic/a.

EDAT RECOMANADA

3r - 4t ESO

LA ROTRÓNICA

TALLERS

TAECON - Juga a ser enginyer/a

El TAECON és el primer videojoc educatiu creat amb l'objectiu de despertar les vocacions i l'interès en les assignatures STEM. El joc implica els participants en una història gamificada on han de resoldre reptes tecnològics, utilitzant diferents eines i mètodes. Es juga a través d'una plataforma web i s'hi pot accedir des de qualsevol dispositiu, sigui ordinador, mòbil o tauleta.

96 PLACES

TALLER GRUPAL

Tres sessions amb una capacitat de 32 places cadascuna.

ELISENDA DEL VALLE

És enginyera agroalimentària i durant la seva etapa de formació universitària, va compaginar els estudis amb experiència laboral a la indústria alimentària. Un cop finalitzada la carrera, va decidir ampliar la seva formació amb el Màster en Biotecnologia Alimentària i va col·laborar en un projecte amb el grup de recerca en Tecnologia Alimentària de la Universitat de Girona. Actualment, treballa al Patronat Politècnica com a tècnica d'atracció de talent i transferència, des d'on contribueix amb la relació universitat - empresa, a impulsar la innovació i a fomentar la captació i consolidació de talent en l'àmbit tecnològic i científic.

EDAT RECOMANADA

PER TOTS ELS PÚBLICS

LA ELECTRONICA

TALLERS

Disseny de Videojocs amb UNITY

Unity és un dels motors professionals més utilitzats en la indústria dels videojocs, emprat per creadors d'arreu del món. Aquesta activitat introdueix l'alumnat en l'univers del desenvolupament en 2D i 3D, oferint-los l'oportunitat d'aprendre a crear escenaris immersius, programar personatges capaços d'interactuar amb l'entorn i donar vida a mecàniques de joc reals. Una experiència que combina creativitat i tecnologia en un dels sectors digitals més atractius i en expansió.

48 PLACES



ALBERT MUÑOZ BRUGUÉS

Format en Matemàtiques a la Universitat de Barcelona, ha completat també estudis en Interpretació Musical al Conservatori Superior del Liceu i el màster a Hamburg, Alemanya. Actualment, dirigeix l'escola de Programació i Projectes Digitals Algorithmics Girona, on acompanya joves i adults en el descobriment del pensament computacional i les noves tecnologies. Compagina aquesta tasca amb la docència en centres educatius i musicals, així com al Conservatori Isaac Albéniz de Girona o la formació en habilitats comunicatives i de lideratge a l'empresa *Dale Carnegie*.

EDAT RECOMANADA

PER TOTS ELS PÚBLICS

LA ELECTRONICA

TALLERS

Programació amb Python

Python és actualment un dels llenguatges de programació més populars i accessibles. La seva senzillesa el fa ideal per iniciar-se en la programació, alhora que ofereix un gran potencial per desenvolupar projectes reals. Aquesta activitat permet a l'alumnat potenciar la capacitat d'anàlisi, la resolució de problemes i el pensament estructurat, tot obrint la porta a un ampli ventall d'oportunitats en el camp tecnològic i professional.

48 PLACES



ALBERT MUÑOZ BRUGUÉS

Format en Matemàtiques a la Universitat de Barcelona, ha completat també estudis en Interpretació Musical al Conservatori Superior del Liceu i el màster a Hamburg, Alemanya. Actualment, dirigeix l'escola de Programació i Projectes Digitals Algorithmics Girona, on acompanya joves i adults en el descobriment del pensament computacional i les noves tecnologies. Compagina aquesta tasca amb la docència en centres educatius i musicals, així com al Conservatori Isaac Albéniz de Girona o la formació en habilitats comunicatives i de lideratge a l'empresa *Dale Carnegie*.

EDAT RECOMANADA

PER TOTS ELS PÚBLICS

LA ELECTRONICA

TALLERS

Taller de disseny 3D i impressió 3D

Aquest taller introdueix l'alumnat en el món de la impressió 3D a través d'un projecte pràctic i creatiu: la creació de clauers. Es treballarà amb programes gratuïts i intuïtius, fàcils d'aprendre, i es mostrarà com preparar els dissenys per a la impressió utilitzant diferents *slicers*, sense necessitat que siguin específics de les màquines del taller. Una oportunitat per descobrir com transformar idees en objectes reals.

96 PLACES

NÚRIA FERRER

El camí de la Núria Ferrer dins el món de la impressió 3D va començar gairebé per casualitat: la primera idea va ser crear arbres de Nadal i petites decoracions. Tot i no tenir formació específica en disseny o impressió 3D, ha après a través de l'experiència, la constància i sobretot, el mètode de prova i error. Avui podem dir que està molt contenta del camí recorregut i de com aquella petita afició s'ha convertit en una aventura plena de creativitat i aprenentatge.

EDAT RECOMANADA

A PARTIR DE BATXILLERAT

LA ROTRONICA

TALLERS



KUKA

Classe pràctica amb l'entorn de simulació KUKA iiQWorks, on els alumnes podran experimentar tot el procés de creació d'un *layout* des de zero. Aprendran a dissenyar l'entorn, programar el comportament del robot i exportar el programa final, vivint de primera mà com es treballa en projectes reals d'automatització industrial.

128 PLACES

TALLER GRUPAL

Quatre sessions amb una capacitat de 32 places cadascuna.

PABLO MORALES

Enginyer electrònic titulat per la Universitat Politècnica de Catalunya (UPC). Fa més de deu anys que forma part de KUKA, treballant directament amb sistemes robòtics i donant suport en instal·lacions i manteniments. Amb el temps, ha evolucionat cap a un rol més especialitzat com a *Application Support Engineer*, oferint solucions tècniques avançades i assessorament en projectes d'automatització industrial.

SANDRA CORCHADO

Enginyera electrònica titulada per la Universitat Politècnica de Catalunya (UPC) i compta amb dos Màsters que enriqueixen el seu perfil tècnic i estratègic: un en Robòtica i Automatització Industrial i un altre en *Project Management*, amb el qual ha adquirit habilitats clau per gestionar projectes complexos i multidisciplinaris. Fa gairebé deu anys que treballa a KUKA, on va començar com a *Simulation Support Engineer*.

L'assignació de places a les xerrades, taules rodones i tallers es realitzarà seguint estrictament l'ordre de recepció de les inscripcions. Per aquest motiu, recomanem que els centres educatius comparteixin aquesta informació amb l'alumnat i que la tria de les activitats es treballi en l'espai de tutoria. Aquesta orientació conjunta facilita que cada estudiant pugui efectuar una selecció ajustada als seus interessos i expectatives formatives.

Atesa la limitació de places disponibles, es garanteix que tots els participants seran adscrits, com a mínim, a una activitat. En el cas que, un cop finalitzada l'assignació inicial, restin places vacants, es podrà considerar l'adscripció d'una segona activitat a aquells estudiants que ho sol·licitin.

La data límit per a la recepció d'inscripcions és el **17 d'octubre**. Cal tenir present que, a més de la tria d'activitats, és imprescindible emplenar el Formulari de Google vinculat al correu electrònic tramès pel centre educatiu, on cal especificar el nombre d'alumnes i de professorat acompanyant. El formulari es pot enviar abans de compartir la tria d'activitats per fer una previsió per part de l'organització.

LA FOTOGRAFIA

ON FEM TANGIBLE EL MÓN DIGITAL